AMSTERDAM

Essential Edition

Un jeu pour 1 à 4 joueurs, à partir de 14 ans.

Index

Vue d'ensemble 1
Matériel 2
Mise en place 4
Mise en place du matériel des joueurs 4
Déroulement de la partie 6
Présentation et Explication des cartes 6
Phase I: Révéler et choisir des cartes 7
Phase II: Lancer les dés et prendre des ressources 7
Phase III: Effectuer les actions 8
Phase IV: Fin du tour 12
Règles supplémentaires 12
Fin de partie 13
Extension 1: Ouvriers spécialisés 14
Extension 2: Tuiles Tâche 15
Extension 3: Le Marché noir 15
Extension 4: Tuiles Marché supplémentaires 16
Règles du mode solo 16

Vue d'ensemble

Bienvenue à Amsterdam!

Vous incarnez des marchands influents à Amsterdam à la fin du 19ème siècle. Vous possédez plusieurs types de marchandises manufacturées que vous devez amener dans vos entrepôts au port afin de les vendre au monde entier. Ce commerce très fructueux vous permet d'améliorer votre réputation et votre prestige en planifiant intelligemment votre développement dans la ville et en gérant au mieux votre réputation.

Lors de chaque tour, vous devez sélectionner une nouvelle carte ainsi que deux des six dés qui vous apporteront les ressources cruciales pour gagner la partie. Grâce à ces ressources, vous pourrez activer des cartes, acquérir des maisons ou déplacer votre bateau afin de livrer des marchandises à vos entrepôts. Le joueur le plus talentueux qui parvient à planifier ses actions au mieux réussira à augmenter son prestige au maximum afin de remporter la partie. En effet, le joueur avec le plus de points de prestige à la fin du jeu sera déclaré vainqueur.

Matériel

Jeu de base:

- **1 plateau de jeu**

- **1 plateau de tours**

- **1 marqueur de tours**

- **40 marqueurs Action**

Ils servent à indiquer les cartes utilisées.

- **36 tuiles Marchandise –**

Bière *Tulipe* *Fromage* *Meuble* *Genièvre*

Carrelage *Dentelle* *Café* *Cristal*

Note: Vous trouverez dans ce jeu des symboles représentant les différentes couleurs afin d'aider les daltoniens à bien les discerner. Ces symboles se trouvent sur le plateau de jeu, sur tous les autres plateaux ainsi que sur les cartes et les différentes tuiles.

Marron *Gris* *Violet* *Orange* *Rose* *Noir*

- **16 tuiles Marché**

8x A *8xB* *Verso*

- **40 Pièces**

30x 1 Florin

10x 3 Florins

- **25 jetons Pénalité**

- **1 pion Premier joueur**

- **186 jetons Ressource**

Répartis en six couleurs: noir, marron, violet, rose, orange et gris. Chaque couleur comporte

15 jetons de valeur 1, 8 jetons de valeur 3 et 8 jetons de valeur 5. Ces jetons sont appelés "ressources" dans les règles ci-dessous.

Important: Dans la suite de ces règles, les ressources de valeur X seront toujours désignées comme "X ressources".

Exemple: "Gagnez 1 ressource au choix" signifie que vous gagnez une ressource de valeur 1 de la couleur de votre choix.

- **6 dés:** *un noir, un marron, un violet, un rose, un orange et un gris.*

- **132 cartes**

54 artisans, (verts) *54 bâtiments, (bleus)* *24 plans (bruns)*

Versos:

- 6 tuiles Quartier

- 12 Dockers – *Deux pour chacune des couleurs suivantes: bleu clair, marron, blanc, jaune, rose et vert clair.*

- 1 sac en tissu

- 10 Multiplicateurs x 5

- 1 Supplément avec une explication des cartes et des tuiles

Extension 1: Ouvriers spécialisés (p.14)

- 1 Contremaître
- 1 Bailli

Extension 2: Tuiles Tâche (p.15)

- 42 tuiles Tâche pour le décompte final

Extension 3: Le Marché noir (p.16)

- 1 figurine Stefan Feld

Extension 4: Tuiles Marché supplémentaires (p.16)

- 8 tuiles Marché

4x CA *4x CB*

Matériel pour chaque joueur

dans les couleurs suivantes: rouge, vert, jaune et bleu:

- 4 plateaux Joueur

- 4 Roses des vents

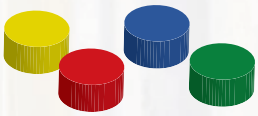
Chaque rose des vents est composée d'une base et d'un plateau tournant. Placez le petit cercle tournant dans le trou situé au milieu de la base. Grâce à l'encoche, le cercle sera facile à faire tourner pendant la partie.

- 60 Armoiries

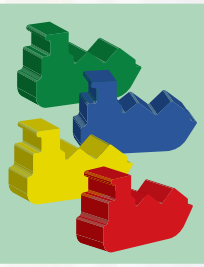
15 Armoiries pour chaque couleur de joueur

- 4 tuiles Points 100/200

- 4 pions Amstel *pour indiquer l'ordre de jeu*



- 4 pions Barge



- 4 pions Chaloupe

- 8 cartes Vue d'ensemble

Mise en place

1) Placez **le plateau** au centre de la zone de jeu. Il représente la ville d'Amsterdam ainsi que son port.

- La ville est divisée en **six quartiers** ayant chacun une couleur de toits différente. Chaque quartier se compose de **six blocs de maisons**.
- Le port est composé de neuf grands **entrepôts**, de quatre petits **dépôts** avec leurs ponts (indiqués par des symboles ancre) ainsi que de six **pontons** pour les **dockers**. Tous ces éléments sont connectés par des réseaux fluviaux sur lesquels vous pouvez déplacer vos **pions Barge**.
- La **rivière Amstel** traverse la ville en 19 cases (la dernière grande case compte pour une seule case) et passe sous quatre ponts.
- Dans le coin en bas à droite du plateau, un bâtiment pour les dockers est représenté.
- Dans le coin en bas à gauche du plateau se trouve le **marché noir** avec neuf cases Marchandise.
- La **piste de score** est située autour du plateau de jeu avec des cases allant de 0 à 100.

2) Prenez le sac et placez-y toutes les **tuiles Marchandise**. Puis, piochez les marchandises aléatoirement dans le sac, l'une après l'autre, et placez-en une face visible sur chaque bloc de maisons. Assurez-vous que les ressources restent bien visibles sur le plateau de jeu.

3) Placez les **12 dockers** sur les pontons. Mettez tous les dockers dans le sac, mélangez-les bien et piochez-les deux par deux puis placez-les par paires sur les pontons jusqu'à ce qu'ils soient tous en jeu.
Assurez-vous qu'il n'y ait pas deux dockers de la même couleur sur un ponton et qu'aucun docker ne soit placé sur le ponton de sa couleur.

4) Placez les **6 tuiles Quartier** dans le sac et mélangez bien. Piochez-en ensuite autant que le **nombre de joueurs moins 1** et placez-les face visible près du plateau de jeu. Par exemple placez deux tuiles lors d'une partie à trois joueurs. Posez ensuite une autre tuile Quartier face cachée près des premières afin d'indiquer le nombre de points de prestige que vous pourrez gagner lors du décompte final si vous possédez la majorité des Armoiries de ces quartiers. Replacez les tuiles Quartier restantes dans la boite de jeu.

--- Mise en place du matériel des joueurs ---

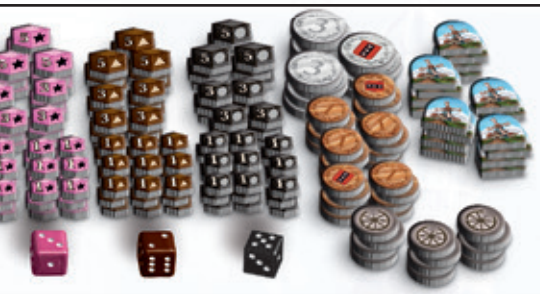
13) Choisissez chacun une couleur (rouge, vert, jaune ou bleu) et prenez les éléments suivants de cette couleur:

- **1 tuile Points 100/200** que vous placez près de la piste de score.
- **1 plateau Joueur** et **2 cartes Vue d'ensemble** que vous placez devant vous.
- **1 Rose des vents composée de deux parties**. Placez la base de la rose des vents à côté de votre plateau joueur. Insérez ensuite le petit cercle tournant dans cette dernière. Le cercle représente six dés avec des résultats allant de ⚀ à ⚅ ainsi qu'une flèche qui indique la sortie. La base de la rose des vents comporte sept cases- lors de la partie, vous pourrez y stocker des ressources et également en récupérer lorsqu'elles se trouvent sur la case adjacente à la flèche.

Note: Vous pouvez à tout moment échanger le nombre correspondant de jetons Ressource contre 1 jeton Ressource de la même couleur mais de valeur supérieure si vous avez besoin de gagner de la place sur votre rose des vents.

- **1 pion Chaloupe** que vous placez sur la case 0/100 de la piste de score.
- **1 pion Barge** que vous placez sur le pont de départ de votre couleur sur le port.
- **15 Armoiries** que vous placez sur la résidence de votre plateau Joueur.

5) Placez le **plateau de tours** près du plateau de jeu.



6) Triez les **tuiles Marché** en fonction de leurs versos A et B puis mélangez les deux piles séparément et replacez aléatoirement deux tuiles de chaque type dans la boite de jeu sans les regarder. Formez une pile avec les six tuiles B en dessous et les six tuiles A au dessus (de cette façon vous utiliserez les tuiles A lors des tours 1 à 6 et les tuiles B lors des tours 7 à 12) et placez cette dernière près du plateau de tours. Révélez ensuite la première tuile Marché et placez-la face visible en dessous de la pile.

7) Triez les **cartes** en fonction de la couleur de leurs versos, mélangez chaque pile séparément puis placez-les toutes près du plateau de jeu.

8) Placez le **marqueur de tours** sur la première case de la piste de tours, de façon à ce qu'il indique le premier tour de jeu et les règles supplémentaires de ce tour (voir page 12). Le marqueur est avancé d'une case à chaque tour de façon à indiquer le tour en cours.

Note: Si vous voulez commencer avec une partie plus courte vous pouvez ne jouer que 10 tours au lieu de 12. Dans ce cas, placez le marqueur de tours sur la troisième case de la piste de tours. Vous n'aurez besoin que de 5 tuiles Marché A et B.

9) Triez les **ressources** par couleur et par valeur et placez-les ensuite près du plateau de jeu, où elles forment la réserve.

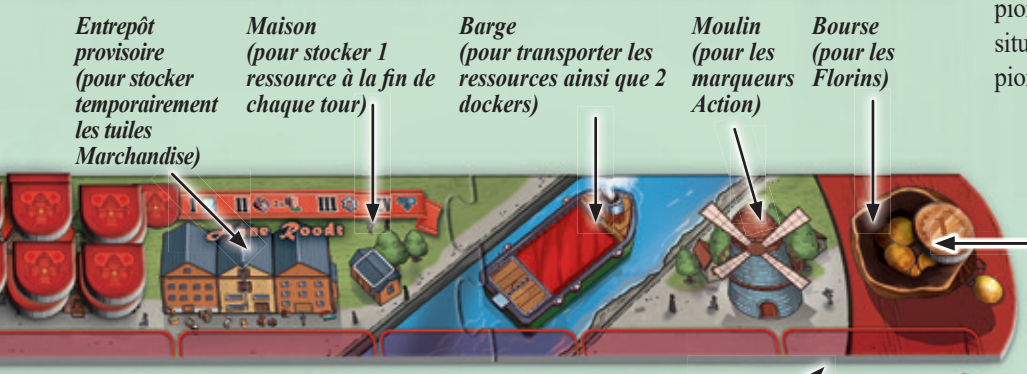
10) Placez chacun des **6 dés** en dessous des ressources de la couleur correspondante.

11) Triez les pièces par valeur et placez-les près du plateau de jeu avec les marqueurs Action et les jetons Pénalité, afin de former une réserve.

12) Laissez les 6 Multiplicateurs x5 dans la boite de jeu. Ils ne sont utilisés qu'en cas de besoin (voir page 12).

- **1 pion Amstel** que vous placez sur la case de départ bleue de la rivière Amstel. Déterminez l'ordre de jeu en piochant les pions Amstel dans le sac au début de la partie. Empilez-les ensuite sur la case de départ.

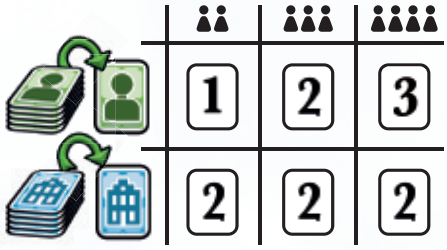
Note: **La position des pions Amstel est importante afin d'indiquer l'ordre de jeu pendant toute la partie** (cela s'applique déjà à partir des deux étapes suivantes). Dans la pile de pions, le premier joueur est celui dont le pion est situé au-dessus de la pile et le dernier celui dont le pion est en dessous de la pile.


Entrepôt provisoire (pour stocker temporairement les tuiles Marchandise)
Maison (pour stocker 1 ressource à la fin de chaque tour)
Barge (pour transporter les ressources ainsi que 2 dockers)
Moulin (pour les marqueurs Action)
Bourse (pour les Florins)

Vous pouvez placer au maximum 5 cartes sous votre plateau. Lorsque vous activez une carte, placez-la au-dessus de votre plateau. Vous pouvez avoir autant de cartes que vous le souhaitez à cet endroit.

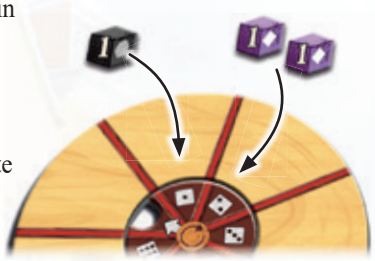
- **1 Florin** qui constitue votre argent de départ. Placez-le sur votre bourse sur votre plateau Joueur. Votre argent doit toujours être visible par les autres joueurs.
- Le joueur qui est en tête sur la rivière Amstel au début de la partie est le premier joueur et reçoit le **pion Premier joueur**.

A la fin des deux étapes suivantes, vous pouvez commencer la partie.



14) Piochez le nombre de cartes Artisan et Bâtiment indiqué dans le tableau ci-contre en fonction du nombre de joueurs et placez-les faces visibles sur la table de jeu.
Le joueur dont le pion est situé en dessous de la pile sur la première case de la rivière Amstel commence et les autres suivent dans le sens des aiguilles d'une montre. Sélectionnez chacun une de ces cartes et placez-la face visible sur l'un des cinq emplacements situé en-dessous de votre plateau Joueur. Une fois que vous avez tous choisi une carte, placez la carte restante face visible près de la pile correspondante afin qu'elle forme la défausse.

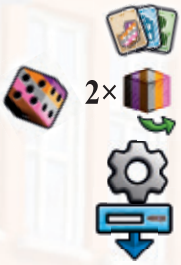
15) Ensuite, en suivant l'ordre de haut en bas des pions sur la case de départ de la rivière, prenez chacun une ressource de votre choix (jeton Ressource de valeur 1) de la réserve et posez-la sur la case ⚀ de votre rose des vents. Puis, prenez ensuite chacun deux ressources de votre choix de la même couleur et posez-les sur la case ⚁. Ces ressources doivent être d'une couleur différente que celle que vous avez choisie pour la première case.



***Exemple:** Anne prend 1 ressource noire et 2 ressources violettes de la réserve. Elle les pose sur les cases de sa rose des vents.*

Déroulement de la partie

Une partie se joue en 12 tours. Chaque tour est composé de quatre phases qui se déroulent dans l'ordre suivant:



Phase I: ■ **Révéler et choisir des cartes**

Phase II: ■ **Lancer les dés et prendre des ressources**

Phase III: ■ **Effectuer les actions**

Phase IV: ■ **Fin du tour**

Note: Certaines cartes qui seront activées pendant la partie changent les règles du jeu mentionnées dans ce livret. La règle de la carte prend toujours le pas sur celle du livret.

Présentation et Explication des cartes

Les cartes sont divisées entre 54 **artisans (verts)**, 54 **bâtiments (bleus)** et 24 **plans (bruns)**.

Coût

Un certain nombre de ressources est représenté au centre de chaque carte. C'est le coût que vous devez payer afin d'activer la carte et de la placer en dessus de votre plateau Joueur.

Les ressources sont de différentes couleurs. Afin d'aider les joueurs daltoniens, chaque couleur est représentée par un symbole spécifique. Ces symboles sont également présents sur d'autres éléments du jeu.

▲ *marron* ■ *gris* ◆ *violet* ● *orange* ★ *rose* ⬢ *noir*

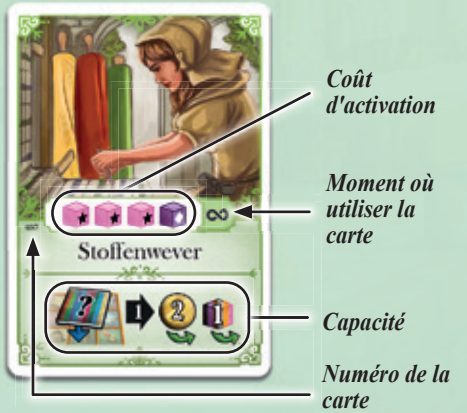
Moment où utiliser la carte

Une fois que vous avez activé vos cartes, vous pouvez les utiliser à différents moments de la partie en fonction du symbole représenté à droite du coût d'activation. Ces symboles sont expliqués plus en détails dans le supplément.

Une fois par tour lors de la phase I/II/III	*Permanent :*	*En fin de partie:*
I / II / III	∞	

Capacité

Chaque carte activée en dessus de votre plateau joueur vous octroie une capacité spéciale, un bonus ou des points à la fin de la partie. Ces capacités ou bonus sont représentés par des symboles en bas de la carte. Chaque carte possède un numéro grâce auquel vous pourrez la retrouver facilement dans le supplément, où toutes les cartes sont expliquées en détails.



Phase I: Révéler et choisir des cartes

Tout d'abord, révélez le nombre de cartes suivant et placez-les sur la table:

- 👤👤 : 2 plans + 1 bâtiment + 1 artisan
- 👤👤👤 (Tours 1,3,5,7,9,11): 2 plans+ 1 bâtiment + 2 artisans
- 👤👤👤 (Tours 2,4,6,8,10,12): 2 plans+ 2 bâtiments + 1 artisan
- 👤👤👤👤 : 2 plans + 2 bâtiments + 2 artisans

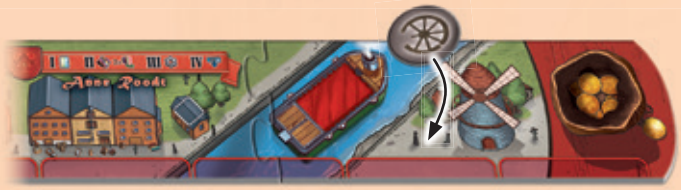
	👤👤	👤👤👤	👤👤👤👤
	2	2	2
	1	1 (1 3 ...) / 2 (2 4 ...)	2
	1	2 (1 3 ...) / 1 (2 4 ...)	2

Dans l'ordre de jeu (rivière Amstel), **sélectionnez chacun une des cartes révélées** et placez-la face visible sur un des emplacements en dessous de votre plateau Joueur. Cette carte **n'est pas encore active** mais peut (et devrait) être activée pendant la partie. Les cartes en surplus sont défaussées.

Exemple:
Anne choisit un artisan et place la carte sous son plateau Joueur.
Il lui reste donc de la place pour 3 cartes inactives supplémentaires.

Note: Si vous possédez des cartes utilisables lors de la phase I, vous avez le droit d'appliquer leur effet une fois au cours de cette phase.

Important: Si vous souhaitez placer une carte **sous** votre plateau Joueur mais que tous les emplacements sont déjà occupés, vous devez défausser une des six cartes et prendre un **jeton Pénalité**. Placez ce dernier à gauche du moulin sur votre plateau Joueur. Il reste à cet endroit jusqu'à la fin de la partie.



Note: Vous pouvez regarder les cartes de la défausse à n'importe quel moment.

2× Phase II: Lancer les dés et prendre des ressources

Le premier joueur dans l'ordre de jeu (pions sur la rivière) **lance les six dés** en même temps et les place sous les réserves de ressources des couleurs correspondantes sans en changer le résultat et de façon à ce qu'ils soient bien en vue de tous les joueurs.

Dans l'ordre de jeu, choisissez chacun **deux dés** et, pour chaque dé, prenez **autant de ressources** de la couleur du dé que le résultat de ce dernier de la réserve. Placez ensuite les ressources obtenues sur les cases de votre rose des vents qui correspondent aux résultats des dés sélectionnés.

Exemple:
Anne choisit le dé orange avec un résultat de ⚀ et le dé marron avec un résultat de ⚄. Elle prend donc 2 ressources orange et 5 ressources marron. Elle place les 2 ressources orange sur la case ⚀ de sa rose des vents et les 5 ressources marron sur la case ⚄.

Note: Vous pouvez tous effectuer cette étape en même temps si vous le souhaitez. En effet, vous prenez tous vos ressources simultanément sauf si un joueur souhaite regarder ce que font les autres avant de se décider. Dans ce cas, suivez l'ordre de jeu.

Important: Lors des tours 8 à 12, vous devez changer les dés avec de grands résultats en ⚀ avant de choisir des ressources car la fin de partie se rapproche. Voir p.12 "Lancer les dés".

Une fois que vous avez pris et stocké vos ressources, **tournez** le petit cercle central de votre rose des vents **d'une case dans le sens des aiguilles** d'une montre. Retirez ensuite les ressources qui se trouvent sur la case flèche (celles qui étaient sur la case ⊡ auparavant). Ces ressources forment votre réserve pour le tour en cours. Si vous possédez une ressource sur votre plateau Joueur, ajoutez-la également à votre réserve. Ces ressources sont maintenant disponibles et vous pouvez les utiliser lors de la phase suivante pour effectuer diverses actions.Toutes les autres ressources de votre rose des vents ne sont pas (encore) disponibles et vous ne pouvez donc pas les utiliser.

Important: Si après avoir fait tourner votre rose des vents, aucune ressource ne se trouve sur la case avec une flèche, prenez un jeton Pénalité et placez-le sur la gauche du moulin sur votre plateau Joueur. Lors de la prochaine phase du tour, vous pouvez tout de même utiliser vos cartes activées afin de gagner des ressources dont vous pourrez vous servir immédiatement. Vous pourrez aussi effectuer l'action "Acheter du prestige" car elle ne nécessite pas de ressources.

Exemple:
Anne fait tourner le petit cercle situé au milieu de sa rose des vents d'une case dans le sens des aiguilles d'une montre De cette façon, la ressource noire se retrouve sur la case avec la flèche. Elle devient donc disponible pour la suite du tour.

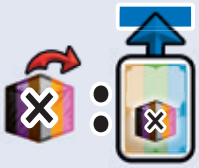
Note: Si vous possédez des cartes utilisables lors de la phase II, vous avez le droit d'appliquer leur effet une fois au cours de cette phase.

Phase III: Effectuer les actions

Lors de cette phase, vous allez devoir utiliser vos ressources. Vous devez essayer de toutes les utiliser - en effet à la fin du tour (phase IV), toutes vos ressources inutilisées sauf une (de valeur 1) sont replacées dans la réserve. Lorsque vous ne pouvez plus ou ne voulez plus effectuer d'actions, vous devez passer.

Note: Vous avez le droit de stocker une ressource sur la maison de votre plateau Joueur.

En suivant l'ordre de jeu du tour en cours, effectuez les actions suivantes dans n'importe quel ordre et n'importe quelle combinaison:



Activer des cartes
(les couleurs des ressources sont importantes)

Les cartes situées en dessous de votre plateau Joueur doivent être activées avant que vous ne puissiez les utiliser. Pour activer une carte, vous devez payer les ressources représentées au centre de cette carte. Prenez-les dans votre réserve personnelle et replacez-les dans la réserve. Déplacez ensuite la carte de façon à ce qu'elle soit désormais au dessus de votre plateau Joueur. Cette carte est maintenant activée et vous pouvez l'utiliser pendant le reste de la partie, même au cours du tour où vous l'avez activée.

Pour avoir une meilleur vue d'ensemble des cartes que vous pouvez utiliser à chaque tour, nous vous conseillons l'astuce suivante: Prenez un marqueur Action à chaque fois que vous activez une carte avec un effet applicable une fois par tour et placez-le sur votre moulin.

Vous pouvez activer plusieurs cartes lors d'un même tour. Vous avez également le droit d'effectuer d'autres actions entre deux activations de carte.

Note: Le nombre de cartes placées au dessus de votre plateau Joueur n'est pas limité.

Exemple:
Jan dépense 3 ressources afin d'activer deux cartes. Il replace les ressources dans la réserve et déplace un artisan et un plan au dessus de son plateau Joueur. Il prend également deux marqueurs Action de la réserve et les pose sur son moulin.

Note: Vous trouverez une présentation des cartes ainsi que leurs règles générales d'utilisation en page 6 de ce livret.

Utiliser des cartes activées
(placer les marqueurs Action)

Lors de votre tour, vous pouvez utiliser vos cartes activées avec un symbole "III" ou "∞" dans l'ordre de votre choix. Vous avez le droit d'effectuer d'autres actions entre deux utilisations de cartes.

Les cartes avec un symbole "III" ne peuvent être utilisées qu'une seule fois par tour. Placez un marqueur Action sur la carte après l'avoir utilisée (de façon à vous en rappeler). Prenez ce marqueur sur le moulin sur votre plateau Joueur. Ne placez jamais de marqueur Action sur les cartes avec un symbole "∞".

Exemple:
Jan utilise sa carte tout juste activée: il possède au moins 1 carte rose.

Il reçoit donc 1 ressource orange et place un marqueur Action de son moulin sur sa carte.

Note: Placez également un marqueur Action sur les cartes que vous ne pouvez utiliser qu'une fois par tour avec les symboles "I" et "II" après les avoir utilisées lors de la phase de jeu correspondante.

Prendre possession d'un bloc de maisons
(les couleurs des ressources sont importantes)

Vous ne pouvez effectuer cette action **qu'une seule fois par tour**. Si vous souhaitez prendre possession d'un bloc de maisons, vous devez payer le nombre de ressources indiqué sur le bloc de maisons en question et les replacer dans la réserve. De plus, les ressources doivent être de la même couleur que les toits du bloc de maisons que vous souhaitez acquérir.

Ensuite, échangez la tuile Marchandise qui se trouve sur le bloc de maisons contre une de vos Armoiries et placez la tuile Marchandise sur votre entrepôt provisoire sur votre plateau Joueur, de façon à ce qu'elle soit visible de tout le monde. Vous possédez cette marchandise mais elle ne se trouve pas encore sur votre barge. Vous pouvez stocker autant de marchandises que vous le souhaitez sur votre entrepôt provisoire.

Une fois que vous possédez un bloc de maisons, cela ne peut plus changer. Vos différents blocs de maisons ne doivent pas forcément être adjacents les uns aux autres mais cela peut vous être utile de posséder un grand groupement de blocs.

Note: Le plus grand groupement de blocs de maisons que vous possédez (reconnaissable grâce aux Armoiries) vous rapporte des points de prestige en fin de partie. Un groupement est formé de blocs adjacents c'est à dire de blocs reliés par un pont.

Exemple:
Mareike achète un bloc de maisons pour un coût de deux ressources roses. Elle replace les ressources dans la réserve et pose la tuile Marchandise sur son entrepôt provisoire sur son plateau Joueur. Elle place ensuite une de ses Armoiries sur le bloc de maisons tout juste acheté.

Charger des marchandises sur votre barge

Lors de votre tour, vous pouvez charger une ou plusieurs marchandises situées sur votre entrepôt provisoire à bord de votre barge en les déplaçant sur la case Barge de votre plateau Joueur. Ces marchandises se trouvent désormais sur votre barge.

Important: La condition pour pouvoir charger votre barge est que votre pion Barge doit se trouver soit sur la case de départ du port soit sur l'un des six pontons pour les dockers.

Une fois que les marchandises sont sur votre barge, vous pouvez déplacer cette dernière vers le pont de l'entrepôt ou du dépôt correspondant (représenté par un symbole ancre) et y décharger vos marchandises. Un symbole rond se trouve près de chaque entrepôt afin de vous indiquer quel type de marchandise vous pouvez y stocker tandis que les dépôts possèdent un symbole "?". Le nombre de marchandises que vous pouvez transporter dans votre barge n'est pas limité.

Exemple:
Anne possède deux marchandises sur son entrepôt provisoire sur son plateau Joueur. Lorsqu'elle arrivera à un ponton avec son pion Barge, elle pourra charger les marchandises dans sa barge, c'est à dire qu'elle les déplacera sur sa case Barge sur son plateau Joueur.

Déplacer votre barge

(les couleurs des ressources ne sont pas importantes)

Au début du jeu, tous les pions Barge sont sur le pont de départ du port. Vous avez le droit de déplacer votre barge autant de fois et d'autant de cases Eau que vous le souhaitez, de changer de direction et/ou de vous arrêter sur les ponts des entrepôts et des dépôts ou sur les pontons. Le pont de départ est aussi une escale possible.

Déplacer votre barge a cependant un coût - pour chaque case Eau ou chaque pont ou ponton sur lesquels vous vous déplacez, vous devez payer une ressource de n'importe quelle couleur et la placer dans la réserve. Chaque case Eau ou pont ou ponton peut accueillir plusieurs barges.

Exemple:
Anne replace 3 ressources dans la réserve et déplace sa barge jusqu'au ponton jaune en passant par le pont de l'entrepôt "Tulipe" et par une case Eau.

Lorsque votre barge est accostée à un ponton sur lequel se trouvent un ou deux dockers, vous avez le droit de prendre un docker à bord et de le transporter avec vous. Placez ce docker sur la case Barge de votre plateau Joueur et gagnez immédiatement 1 Florin. Vous ne pouvez jamais transporter plus de deux dockers sur votre barge en même temps.

Lorsque vous arrivez sur un ponton, si vous transportez un docker de la couleur de ce ponton sur votre barge, placez ce dernier sur la case inoccupée la plus haute du bâtiment pour les dockers sur le plateau de jeu (pas sur le port). Il ne peut y avoir qu'un seul docker sur les 3 cases les plus hautes tandis que la grande case du bas peut accueillir tous les dockers qui arrivent par la suite. Lorsque vous déposez un docker, gagnez immédiatement autant de points de prestige que le nombre indiqué sur la case sur laquelle vous le placez. De ce fait, plus vous déposez un docker tôt dans la partie et plus vous gagnez de points de prestige.

Exemple:
Anne place le docker rose sur la case Barge de son plateau Joueur. Elle gagne ensuite 1 Florin et le place sur sa bourse.

Exemple:
A un moment de la partie, la barge d'Anne arrive sur le ponton rose. C'est la deuxième joueuse à déposer un docker. Elle le place donc sur la deuxième case la plus haute du bâtiment pour les dockers et gagne 7 points de prestige.

Le port d'Amsterdam est composé de neuf entrepôts qui n'acceptent chacun qu'un type spécifique de marchandise, indiqué dans le symbole rond. Si vous vous trouvez sur le pont d'un de ces entrepôts et que vous possédez la marchandise requise sur votre barge, vous pouvez la placer sur le toit vide de cet entrepôt avec le plus de points de prestige et gagner ces points immédiatement. Chaque entrepôt ne peut contenir au maximum que 3 marchandises de son type.

Note: Le fait de décharger des marchandises est gratuit.

Exemple:
La barge d'Anne est arrêtée au pont de l'entrepôt "Bière". Elle place la tuile Bière qui se trouve sur sa case Barge sur le plateau de façon à recouvrir le toit de l'entrepôt le plus à droite. Elle gagne donc 4 points de prestige.

Les **petits dépôts** avec un symbole "?" acceptent tous les types de marchandises mais ne peuvent en contenir qu'une seule. Vous gagnez également les points de prestige indiqués lorsque vous placez une marchandise dessus.

Si vous livrez des marchandises lors des tours 1 à 7, vous gagnez un bonus pour la "livraison rapide". Voir page 12!

Le marché noir –
une alternative à l'entrepôt

Lorsque vous récupérez une marchandise en achetant un bloc de maisons, vous n'êtes pas obligé de la placer sur l'entrepôt provisoire de votre plateau Joueur. A la place, vous pouvez choisir de la vendre immédiatement au marché noir, si c'est possible. Placez votre marchandise sur la case correspondante du marché noir et gagnez une ressource au choix de la réserve ou prenez deux Florins de la réserve.

Chaque type de marchandise ne peut être vendu qu'une seule fois au marché noir. Si la case d'une marchandise est déjà occupée, vous ne pouvez plus vendre cette marchandise au marché noir.

Exemple:
Mareike vend au marché noir le café qu'elle vient de récupérer en achetant un bloc de maisons. Elle choisit de gagner 2 Florins.

Avancer sur la rivière Amstel
(les couleurs des ressources ne sont pas importantes)

Une fois pendant chacun de vos tours, vous pouvez déplacer votre pion sur la rivière Amstel d'autant de cases que vous le souhaitez (pouvez). Pour le premier déplacement d'une case vous devez payer 1 ressource de votre choix et la remettre dans la réserve.

Cependant, si vous souhaitez vous déplacer de plus d'une case, vous devrez ensuite **payer 2 ressources de votre choix pour chaque case supplémentaire**. Si vous terminez votre déplacement sur une case déjà occupée par un autre joueur, placez votre pion au dessus des autres.

	1	3	5	7	[+2]
	1	2	3	4	[+1]

Note: Lorsque vous passez sous un pont, gagnez immédiatement les points de prestige indiqués sur ce dernier.

Exemple:
Jan replace 3 de ses ressources sur le plateau Ressources et avance son pion de 2 cases sur la rivière Amstel. Il gagne 4 points de prestige pour être passé sous un pont.

La dernière case:

Le premier joueur qui arrive sur la dernière case (l'embouchure de la rivière Amstel dans le port) place son pion sur la case 1. Le second à arriver place son pion sur la case 2, etc. L'ordre de jeu des joueurs qui se trouvent sur la dernière case est établi pour le reste de la partie. Chaque joueur qui atteint la dernière case de la rivière gagne immédiatement 10 points de prestige.

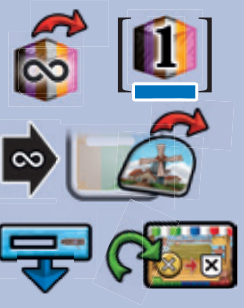
Acheter du prestige au marché
(il vous faut des Florins)

Une fois pendant chacun de vos tours vous pouvez utiliser la tuile Marché qui est en jeu (qui a été révélée au début du tour) afin d'acheter du prestige. Vous devez payer le coût indiqué sur cette tuile (Florins) et vous gagnez ensuite immédiatement le nombre de points de prestige et les bonus supplémentaires représentés sur la tuile.

Note: Vous trouverez une explication des tuiles Marché dans le supplément.

Exemple:
Mareike paye 1 Florin pour utiliser la tuile Marché en jeu. Elle gagne 1 point de prestige et avance de deux cases sur la rivière Amstel.

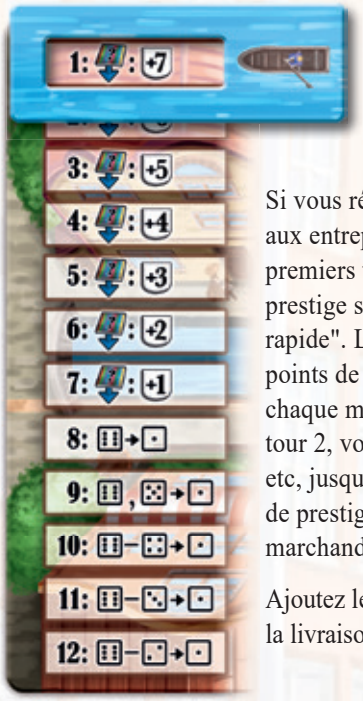
■ Phase IV: Fin du tour



- S'il vous reste des ressources inutilisées sur votre plateau Joueur elles sont perdues et vous devez les **replacer dans la réserve à l'exception d'une seule au choix** (de valeur 1) que vous pouvez conserver. Placez-la (si vous en gardez une) sur la maison de votre plateau Joueur. Vous pourrez l'utiliser lors du tour suivant.
- Replacez les **marqueurs Action** qui se trouvent sur vos cartes utilisées sur le moulin de votre plateau Joueur.
- Avancez **le marqueur de tours** d'une case sur le plateau de tours.
- Révélez une nouvelle **tuile Marché** et placez-la sur la précédente.

Note: Lors du dernier tour de la partie, la phase IV est ignorée.

Règles supplémentaires



Tours 1 à 7: "Livraison rapide"

Si vous réussissez à livrer des marchandises aux entrepôts et dépôts lors des sept premiers tours, vous gagnez des points de prestige supplémentaires pour la "livraison rapide". Lors du tour 1, vous gagnez 7 points de prestige supplémentaires pour chaque marchandise que vous livrez, au tour 2, vous gagnez 6 points de prestige, etc, jusqu'au tour 7 où vous gagnez un point de prestige supplémentaire pour chaque marchandise livrée.

Ajoutez les points bonus à ceux gagnés pour la livraison.

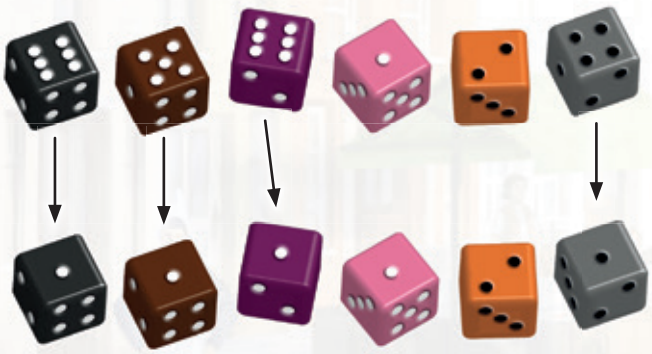
Note: Pour vous aider à vous en souvenir, les points de prestige bonus sont représentés sur les cases 1 à 7 du plateau de tours.

Exemple:
Lors du 4ème tour de jeu, la barge de Jan arrive sur le pont de l'entrepôt "Fromage". Il place sa marchandise sur le second toit et gagne ainsi 6 points de prestige. Pour sa livraison rapide, il gagne 4 points supplémentaires, soit 10 au total.

Phase II: Lancer les dés

A partir du tour 8, seuls les petits résultats des dés peuvent être utilisés car les ressources placées sur les cases avec un chiffre élevé ne peuvent plus atteindre la case Flèche avant la fin de la partie. De ce fait, lors du tour 8, tous les résultats de ⚅ sont changés en ⚀ puis lors du tour 9 tous les résultats de ⚅ et ⚄, etc.

Note: Pour vous aider à vous en souvenir, les changements de dés sont indiqués sur les cases 8 à 12 du plateau de tours.



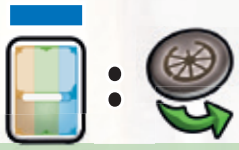
Exemple:
Lors du 10ème tour, les résultats des dés comportent deux ⚅, un ⚄ et un ⚃. Ces quatre dés sont transformés en ⚀.

Limite de matériel

Les éléments du jeu comme les ressources, les Armoiries ou les Florins ne sont pas limités. Seules les cartes le sont. Dans de rares occasions, si certains éléments venaient à manquer, vous pouvez utiliser les multiplicateurs x5 ou n'importe quel autre substitut.

Fin de partie

La partie s'achève à la fin du 12ème tour, au cours duquel la phase IV est ignorée. Si à ce moment là il vous reste des cartes sous votre plateau Joueur, prenez un jeton Pénalité pour chacune d'entre elles.



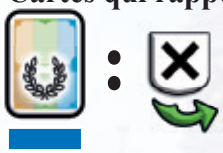
Puis le décompte final des points a lieu:

1) Jetons Pénalité:

Vous perdez trois points de prestige pour votre premier jeton Pénalité, cinq point de prestige pour le second et sept points de prestige pour le troisième et les jetons Pénalité suivants. Reculez votre pion en conséquence sur la piste de score.

Exemple:
Mareike possède 4 jetons Pénalité, elle perd donc 22 points.

2) Cartes qui rapportent des points en fin de partie:



Appliquez les effets de toutes les cartes avec un symbole 'Fin de partie".

Exemple: A la fin de la partie, Mareike possède 5 cartes activées dont 3 qui comportent un symbole fin de partie. Elle gagne donc:

007: 2 points pour chaque artisan actif (6 points au total);

011: 1 point pour chaque docker placé dans le bâtiment pour les dockers (7 points au total);

086: 2 points pour chaque carte Fin de partie active (6 points au total)

3) Évaluation de la ville:

Déterminez le plus grand groupement de vos Armoiries (un groupement est constitué de plusieurs de vos Armoiries adjacentes les unes aux autres). Gagnez ensuite 3 points de prestige pour chaque Armoirie de ce groupement.

Exemple:
Le plus grand groupement d'Armoiries de Mareike est composé de 6 Armoiries connectées entre elles. Elle gagne donc 18 points de prestige.

4) Évaluation des quartiers:

Evaluez séparément tous les quartiers dont la tuile est placée face visible près du plateau de jeu. En fonction du nombre d'Armoiries que vous possédez dans ces quartiers, vous gagnez les points de victoire indiqués ci-contre (également indiqués sur le verso de la tuile Quartier placée près du plateau de jeu). Le joueur avec le plus d'Armoiries dans un quartier est en première position, le deuxième en seconde, etc. En cas d'égalité, additionnez les points des positions à égalité et partagez les points (arrondi à l'inférieur).

	1	2	3
2	5	–	–
3	5	2	–
4	8	5	2

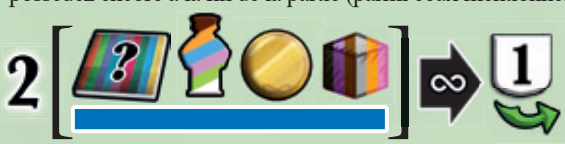
Exemple:

Quartier rose:
Il y a une égalité pour la première position de ce quartier entre Anne (rouge) et Jan (bleu). Les points des deux premières places sont donc additionnés (5+2) puis divisés par deux (arrondi à l'inférieur). Ils gagnent tous les deux 3 points de victoire.

Quartier orange:
Jan gagne 5 points pour la première position avec 3 Armoiries. Anne gagne 2 points pour la deuxième place (2 Armoiries).

5) Marchandises/ Dockers/ Florins/ Ressources en surplus:

Gagnez 1 point de prestige pour chaque tranche de 2 éléments que vous possédez encore à la fin de la partie (parmi ceux mentionnés ci-dessus).



Exemple: Il reste 12 éléments à Mareike à la fin de la partie (4 ressources, 2 marchandises, 1 docker et 5 Florins). Elle gagne 6 points de prestige.

Le joueur avec le plus de points de prestige à l'issue de ce décompte est déclaré vainqueur.

En cas d'égalité, le joueur dont le pion est le plus avancé sur la rivière Amstel remporte la partie.

Note: Une fois que vous avez effectué quelques parties d'Amsterdam, vous avez la possibilité d'y jouer avec une ou plusieurs des extensions suivantes (combinables entre elles).

Extension 1: Ouvriers spécialisés

Cette extension ajoute deux ouvriers neutres à la partie qui peuvent vous apporter des bonus mais qui veulent également être "payés" pour leurs services. Les changements apportés au jeu de base sont décrits ci-dessous.

Matériel supplémentaire:

- **1 Contremaître,**
- **1 Bailli**

Contremaître

Bailli

Mise en place:

Le joueur en dernière position sur la rivière Amstel place le **Contremaître** sur n'importe lequel des **petits dépôts**.

Le joueur en avant-dernière position sur la rivière Amstel place le **Bailli** sur n'importe quelle case **composée de deux blocs de maisons**.

Règles du Contremaître:

Bonus:

Chaque marchandise que vous livrez à un entrepôt ou à un dépôt sur lequel se trouve le Contremaître vous rapporte **2 points de prestige** supplémentaires.

Déplacement:

Lorsque vous livrez une marchandise à un entrepôt ou un dépôt sur lequel se trouve le Contremaître, vous devez le déplacer à la fin de votre tour vers l'entrepôt ou le dépôt le plus proche en passant par les cases Eau. Comme un entrepôt peut accueillir jusqu'à trois marchandises, le Contremaître peut se rendre sur un entrepôt sur lequel il a déjà été lors d'un tour précédent. Une fois que tous les entrepôts et dépôts sont tous remplis de marchandises, retirez le Contremaître du jeu.

Exemple:
Jan livre une marchandise (tulipe) à l'entrepôt sur lequel se trouve le Contremaître. Il gagne donc 5 points (comme indiqué sur l'entrepôt) et 2 points supplémentaires pour le Contremaître. Il le déplace ensuite de deux cases Eau vers l'entrepôt le plus proche (dentelle).

Règles du Bailli:

Bonus:

Lorsque vous achetez le bloc de maisons sur lequel se trouve le Bailli, vous devez payer une ressource de moins de la couleur demandée.

Déplacement:

Lorsque vous achetez le bloc de maisons sur lequel se trouve le Bailli, vous devez déplacer ce dernier vers un bloc de maisons adjacent connecté par un pont et qui n'appartient encore à personne. Si tous les blocs de maisons adjacents appartiennent déjà à quelqu'un, déplacez le Bailli vers le blocs de maisons suivant jusqu'à en trouver un de libre. Une fois qu'il n'y a plus aucun bloc de maisons libre, retirez le Bailli du jeu.

Exemple:
Anne achète le bloc de maisons sur lequel le Bailli se trouve. Elle ne doit donc payer qu'une seule ressource grise (au lieu de 2) grâce à lui. Elle déplace ensuite le Bailli d'une case en passant par un des ponts afin de le placer sur le bloc de maisons adjacent de droite.

Extension 2: Les tuiles Tâche

Cette extension introduit des tâches secrètes que vous devez tenter d'accomplir afin de gagner des points de prestige supplémentaires.

Matériel supplémentaire:

- **42 tuiles Tâche**

Mise en place:

Distribuez aléatoirement trois tuiles Tâche à chaque joueur. Regardez vos tuiles et gardez-les ensuite face cachée à côté de votre plateau Joueur.

Note: Si vous appréciez de jouer avec les tuiles Tâche, distribuez 5 tuiles à chaque joueur au lieu de 3!
Si vous préférez jouer sans informations cachées, placez 1 ou 2 tuiles Tâche face visible devant chaque joueur à la place.

Déroulement de la partie:

Vous devez prendre en compte et tenter d'accomplir vos tâches pendant la partie.

Fin de partie:

Chaque tâche accomplie vous rapporte le nombre de points de prestige indiqué dessus en fin de partie.

Vous trouverez une explication des différentes tuiles Tâche dans le supplément.

Exemple:
Comme requis par la tuile Tâche, 3 marchandises (bière) ont été livrées à l'entrepôt Bière. Ce n'est pas important de savoir QUI a livré les marchandises!

Lors d'une partie à 2 joueurs, cette tâche rapporte 7 points, dans une partie à 3 joueurs elle rapporte 6 points et dans une partie à 4 joueurs elle rapporte 5 points.

Extension 3: Le Marché noir

Grâce à cette extension, le marché noir vous rapporte les deux récompenses.

Matériel supplémentaire:

- **1 pion Marché noir (Stefan Feld)**

Mise en place:

Le joueur en tête sur la rivière Amstel place le pion Marché noir sur n'importe quelle ressource du marché noir.

Déroulement de la partie:

Bonus:

Lorsque vous vendez une marchandise sur la case du marché noir sur laquelle se trouve le pion Marché noir, recevez **une ressource au choix ainsi que 2 Florins**.

Déplacement:

Lorsque vous avez vendu une marchandise au marché noir sur la case sur laquelle se trouve le pion Marché noir, déplacez ce dernier vers une case libre adjacente du marché noir (même en diagonale). S'il n'y a pas de case libre adjacente, déplacez le pion vers la prochaine case libre. Une fois que toutes les cases du marché noir sont occupées, retirez le pion du jeu.

Exemple:
Mareike vend une marchandise (café) au marché noir. Comme le pion se trouve sur la case concernée, elle gagne 2 Florins et une ressource de son choix. Puis elle déplace le pion d'une case en diagonale vers la case du milieu (cristal).

Extension 4: Tuiles Marché supplémentaires

Cette extension ajoute de nouvelles tuiles Marché à celles du jeu de base qui vous octroient de nouveaux bonus.

Matériel supplémentaire:

- **8 tuiles Marché** de catégorie "C" (respectivement "C_A" et "C_B")

Mise en place:

Vous pouvez utiliser les nouvelles tuiles Marché de deux façons différentes.

- Vous pouvez par exemple retirer toutes les tuiles Marché "B" du jeu de base et les remplacer par les tuiles "C_B" de cette extension.
- Nous vous recommandons toutefois de prendre aléatoirement une tuile "C_A 1 à 4" et de la replacer dans la boite de jeu sans la regarder. Mélangez ensuite les 3 tuiles "C_A" restantes avec trois tuiles "A" du jeu de base que vous aurez sélectionnées aléatoirement auparavant. Répétez ensuite la procédure avec les tuiles "C_B 1 à 4" et les tuiles "B" du jeu de base. Formez ensuite une pile avec les tuiles "A"/"C_A" sur le dessus.
- Si vous avez décidé de jouer une partie plus courte de seulement 10 tours, replacez deux tuiles "C_A" et deux tuiles "C_B" dans la boite de jeu.

Vous trouverez une explication détaillée des tuiles "C_A" et "C_B" dans le supplément.

Règles du mode solo

Vous jouez contre un adversaire auTOMatique (appelé Tom) qui est contrôlé par les dés. Vous ne pouvez pas utiliser de modules d'extension.

Mise en place:

Effectuez la mise en place habituelle à l'exception des changements suivants:

- Ne mettez qu'un seul docker de chaque couleur dans le sac avant de les placer aléatoirement sur les différents pontons.
- TOM n'a pas besoin de la majorité du matériel d'un vrai joueur: Choisissez une couleur de joueur pour TOM et placez le pion Chaloupe de cette couleur sur la case 0/100 de la piste de score. Mettez votre pion Amstel et celui de la couleur de TOM dans le sac afin de déterminer aléatoirement les positions de départ sur la rivière Amstel. Placez les Armoiries de TOM près du plateau de jeu; TOM ne reçoit pas de Florin au début de la partie.

Note:
Lors des exemples suivants, nous avons choisi le rouge comme couleur pour TOM.

Déroulement de la partie:

Les tours du mode solo sont constitués des 4 phases de jeu habituelles:

Phase 1: Révéler et choisir des cartes

Révélez les même cartes que pour une partie à deux joueurs. Si TOM est en tête sur la rivière Amstel, il retire la carte avec le coût en ressources le plus faible parmi celles disponibles (c'est à dire la carte qui nécessite le moins de ressources). S'il y a plusieurs cartes avec le même coût et que l'une d'entre elles est une carte Plan, il défausse cette dernière. S'il y a une égalité entre deux cartes Plan, choisissez la carte qui est défaussée. S'il y a une égalité entre un artisan et un bâtiment, c'est le bâtiment qui est défaussé. Ensuite, vous pouvez choisir votre carte.

Si vous êtes en tête sur la rivière Amstel, ne défaussez aucune carte - vous pouvez choisir parmi les 4 cartes disponibles.

Puis défaussez les 2 ou 3 cartes restantes.

Exemple:
TOM est en tête sur la rivière Amstel. Il défausse donc une des cartes disponibles. Comme il y a deux cartes qui ont un coût de 2 ressources, c'est la carte Plan "Haarlemmerbuurt" qui est défaussée.

Important: Vous devez maintenant effectuer les prochaines étapes des phases II et III pour TOM. Lors des tours 8 à 12, c'est seulement après avoir effectué ces étapes que vous changez les résultats des dés avec un grand numéro ⚀ (voir page 12) avant d'effectuer vous-même les phases II et III.

Phase II: Lancer les dés et prendre des ressources

Lancez les six dés comme d'ordinaire. Pour chaque ⚀ TOM avance d'une case sur la rivière Amstel. Lorsqu'il passe sous un pont il gagne les points indiqués normalement.

Si vous obtenez trois fois le même résultat (ou plus) avec les dés, TOM transporte un docker vers le bâtiment pour les dockers. Il reçoit les points de prestige de la plus grande case disponible et gagne 1 Florin de la réserve. En fonction du triple obtenu, prenez le docker sur le ponton suivant:

⚀	⚁	⚂	⚃	⚄	⚅
Bleu clair	*Blanc*	*Jaune*	*Marron*	*Rose*	*Vert clair*

Si vous obtenez de nouveau un triple du même résultat lors d'un des tours suivants, rien ne se passe.

Phase III: Effectuer les actions

Pour chaque résultat de ⚅ obtenu avec les dés, TOM prend possession d'un bloc de maisons. La couleur du dé concerné détermine le quartier. TOM choisit le bloc de maisons disponible avec le coût le plus bas dans ce quartier. S'il y a plusieurs blocs avec le même coût, TOM en prend un adjacent à un autre bloc qu'il possède déjà (avec une de ses Armoiries dessus). Si ce n'est pas possible ou si l'égalité persiste, il prend le bloc qui est le plus à gauche.

Prenez la marchandise qui se trouve sur le bloc et placez une des Armoiries de TOM à la place. Puis, vendez cette marchandise au marché noir pour 2 Florins (placez les pièces à côté des Armoiries en réserve de TOM). Si la case concernée du marché noir n'est pas disponible, placez la marchandise sur l'entrepôt correspondant. Il gagne le nombre de points de prestige disponible le plus grand (avancez son pion sur la piste de score). Le bonus pour la "livraison rapide" (voir p.12) s'applique également.

Vérifiez ensuite si TOM possède assez d'argent pour utiliser la tuile Marché en jeu:
Si c'est le cas, replacez autant de ses Florins que nécessaire dans la réserve. TOM gagne les points de prestige et avance sur la rivière Amstel le cas échéant. Il ne gagne aucun des autres bonus.
Si ce n'est pas le cas, TOM gagne 1 Florin à la place.

Ensuite, si vous êtes dans un des tours 8 à 12, changez les résultats des dés concernés en ⚀ avant d'effectuer normalement vos actions des phases II et III.

Phase IV: Fin du tour

Il n'y a pas de changements lors de cette phase.

Fin de partie:

Comme TOM ne possède **pas de cartes** et n'a **pas de jetons Pénalité**, ignorez les deux premières étapes du décompte pour lui. Il gagne des points de prestige pour le plus grand groupement de ses Armoiries lors de l'évaluation de la ville. Il peut également gagner des points lors de l'évaluation des quartiers. Pour finir, TOM gagne 1 point de prestige pour chaque tranche de 2 Florins encore en sa possession.
Vous gagnez les points de prestige normaux expliqués dans les règles de base. Si vous avez plus de points que TOM à l'issue du décompte, vous remportez la partie! Sinon, vous aurez plus de chance la prochaine fois!

Exemple: Comme il y a un résultat de ⚀, TOM avance d'une case sur la rivière Amstel. Il passe sous un pont et gagne donc 2 points de prestige.

Exemple:
Comme il y a deux dés avec un résultat de ⚅ (noir et violet) TOM prend possession de deux blocs de maisons:
Dans le quartier noir, il prend le bloc avec le coût le plus bas (2 ressources) et gagne une marchandise (Dentelle). Comme cette dernière a déjà été vendue au marché noir auparavant, placez-la sur l'entrepôt correspondant et TOM gagne 5 points. Dans le quartier violet il y a trois blocs de maisons avec le même coût le plus faible. Il prend donc celui qui est adjacent à un autre bloc qu'il possède déjà. Il gagne une marchandise (Bière) qu'il vend au marché noir et gagne 2 Florins.

Exemple:
TOM a assez d'argent pour utiliser la tuile Marché. Il paye donc 2 Florins et gagne 2 points de prestige. Il ne prend pas la ressource.

Exemple:
Le plus grand groupement d'Armoiries de TOM est composé de 4 Armoiries. Il gagne donc 12 points de prestige. Dans le quartier marron, TOM possède 2 Armoiries tandis que vous en avez 3: vous gagnez 5 points et TOM ne gagne rien.